GUÍA MAESTRA PES2009 para Wii



PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™

Guía realizada por Nintendo Acción

Tácticas • Claves • Opciones de control • Modo online

Sumario

PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™



Opciones de control

El mejor juego de fútbol no iba a conformarse con una sola forma de control. Si el pasado año esta saga entendió como nadie las posibilidades del mando de Wii, en esta edición también disfrutaremos del genial mando clásico. ¿Todavía no lo tienes?, ¿sólo tienes uno y te gustaría jugar "pachanguitas" clásicas para cuatro? Gira noventa grados el mando de Wii y verás.



Mando horizontal. El estilo clásico de juego es posible con unos pocos botones. Y para suplir lo que falta, el sprint es automático y se usa el sensor de movimiento para chutar. Es la mejor opción si no tienes más mandos clásicos o nunchakos disponibles.



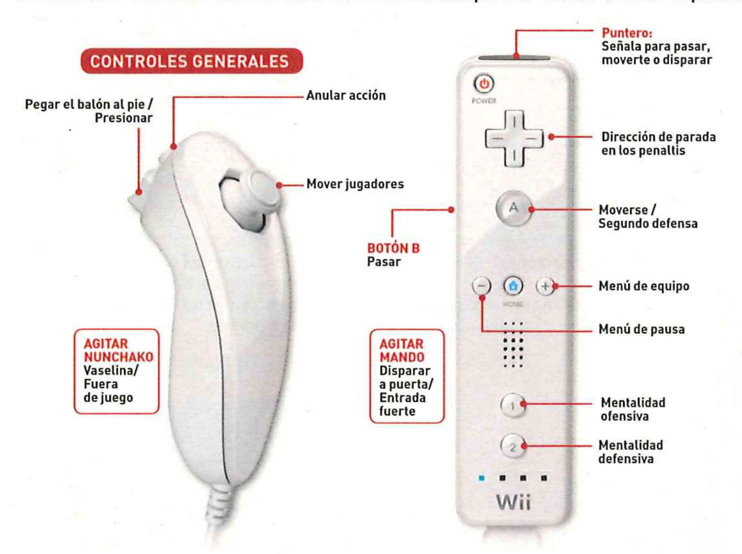
Mando clásico. Se trata del estilo de control tradicional de la saga. Manejas al jugador que lleva el balón con la cruceta o el stick izquierdo, y realizas las acciones pulsando botones. Ofrece muchas más posibilidades al jugador que lleva el balón, pero ten en cuenta que las estrategias de equipo hay que prefijarlas en los menús.

Mando y nunchako. Es la evolución del estilo de juego de «PES 2008». Se basa en el uso del puntero para controlar a cualquier jugador del campo. Los sensores de movimiento se usan para las entradas fuertes y los disparos a puerta. Ideal para dominar el terreno al completo y crear estrategias en tiempo real.



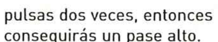
La revolución 'Playmaker'

Si por algo se ha hecho famosa esta saga en Wii es por el espectacular y exclusivo control 'Playmaker'. Y es que gracias al puntero del mando, todo el terreno de juego está a nuestro alcance. En «PES 2008» fue una auténtica revolución... que este año se acerca a la perfección.






Estilo de pase



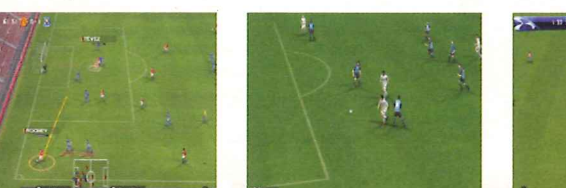
Lo primero es tener en cuenta es el tipo de pase que configuramos en la pantalla de 'Configuración personal'.

❶ Si lo ponemos en **'manual'**, al pulsar 'B' en cualquier parte del campo harás un pase a ras de suelo; si lo pulsas dos veces, entonces conseguirás un pase alto.

❷ Para empezar a manejarse, lo mejor es ponerlo en **'automático'**, de forma que sea la propia consola la que decida el estilo de pase según la distancia. Más cómodo.

❸ En modo **'Semiauto 1'**, el estilo es automático, pero tú puedes decidir pasar raso pulsando 'B' dos veces.

❹ En el modo **'Semiauto 2'** ocurre lo contrario: es automático y si pulsas dos veces 'B' la pasas por alto.







Desplazamiento

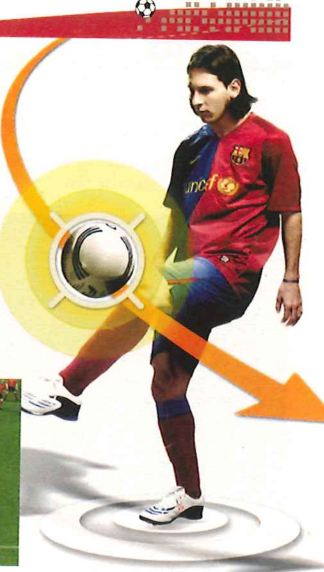
Existen dos formas básicas de desplazarse: con nunchako y con puntero. La primera sólo se puede aplicar al jugador que controla el balón y no admite sprints. Es sin embargo muy útil para que no te roben el balón mientras desplazas a otros con el puntero. Esta segunda forma permite, a su vez, tres posibilidades:

❶ Pulsa 'A' en cualquier lugar del campo una sola vez, y el jugador con el balón se moverá hasta esa posición.

❷ Si pulsas dos veces 'A', el jugador más cercano a ese punto será el que se desplace.

❸ Si mantienes 'A', el jugador con el balón se irá moviendo en la dirección que le marques.

❹ Si pulsas 'A' sobre el jugador que tiene el balón, avanzará más despacio, protegiendo la posesión.









Pases

Hasta aquí ya sabemos que los pases se hacen apuntando a la pantalla y pulsando 'B', pero hay diferentes formas:

❶ Si señalas directamente a un compañero, pasarás al pie.

❷ Si pasamos a un lugar donde no haya nadie, haremos un pase en profundidad al que acudirá automáticamente el jugador más cercano.

❸ Si agarramos a un jugador con el 'B' pulsado, le guiaremos hasta el lugar al que dirigiremos el pase una vez que soltemos el botón.







CONTROL



Tiros



El chut a puerta también viene con novedades:
➊ **Automático:** si agitas el nunchako, la consola decidirá la potencia y dirección de tiro.
➋ **Vaselina:** agita el mando de Wii en lugar del nunchako.
➌ **Dirigido:** señala un lugar dentro de la portería y pulsa 'B' para lanzar.
➍ **Colocado:** pulsa 'B' para señalar un lugar dentro de la portería mientras mantienes presionado 'Z'.







Defensa



El sistema defensivo es donde se notan más las mejoras con respecto a «PES 2008»:
➊ **Presión:** mantén 'Z' pulsado para que el jugador más cercano al atacante se ponga a presionarle.
➋ **Segundo defensa:** pulsa 'A' sobre el rival que tiene el balón para que un compañero venga en tu ayuda.
➌ **Marcaje al hombre:** pulsa 'A' sobre el rival que no tiene la posesión del balón.
➍ **Anticipación:** mientras haces un marcaje al hombre, puedes pulsar la cruceta del mando para anticiparte a la recepción del pase.
➎ **Entrada fuerte:** agita el nunchako mientras presionas.
➏ **Despejar:** agita el nunchako cuando recuperes el balón.
Aunque la presión se hace de forma automática, puedes ejercer un mayor control con el stick del nunchako.





Balón parado







Hay diferentes jugadas a balón parado y algunas de ellas tienen peculiaridades:

❶ **Para sacar faltas con efecto**, pulsa arriba o abajo en el stick del nunchako mientras lo agitas para chutar. También puedes disparar con 'B', apuntando a un lugar dentro de la portería.

❷ **Si quieres un segundo lanzador**, señala al icono de la izquierda para activarlo con 'A', y pulsa 'Z' mientras agitas el nunchako para que sea él quien dispare.

❸ **Si prefieres que la pase**, no tienes más que apuntar al primer lanzador y pulsar 'B'.

❹ **En defensa**, la barrera salta si agitas el nunchako, y el portero se mueve con el stick.

❺ **Los saques de banda**, puerta y córner son iguales que los pases con el balón en juego.

❻ **Los penaltis son muy especiales:** para disparar, apunta, esconde el puntero con 'A', y chuta con el nunchako; para parar, muévete con el stick, decide la dirección con la cruceta, y agita el mando.







Mentalidad de equipo

Dependiendo del resultado, seguro que al final del partido quieres adelantar o retrasar líneas. Lánzate arriba con el botón '1' o amarra el resultado con el botón '2'. En total hay cinco posiciones: ultradefensiva, defensiva, neutra, atacante y muy al ataque.







Trucos y movimientos especiales

❶ **Finta:** mientras avanzas con el balón hacia donde marcas con 'A', presiona izquierda o derecha en el stick del nunchako.

❷ **Pisar el balón:** pulsa abajo en el stick del nunchako mientras vas en carrera.

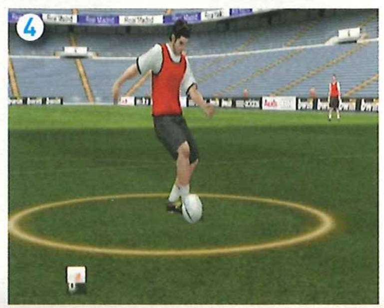
❸ **Autopase:** si pulsas arriba en el stick, nuestro jugador correrá más rápido llevando el balón más lejos.

❹ **Amagos:** mantén la carrera con 'A' y agita el nunchako mientras mantienes 'Z'.









❺ **Pasar y moverse:** pulsa 'A' + 'B' en cualquier lugar del campo, y tu jugador se la pasará al compañero que considere más apropiado para la jugada, y rápidamente correrá hasta ese punto.
❻ **Pasar y moverse 2:** si lo que quieres es decidir a quién se la pasas, en carrera pulsa 'Z' + 'B' señalando a un compañero.
❼ **Sacar al portero:** señálalo y pulsa 'A'.
❽ **Pared:** marca la dirección de la carrera y haz el pase con 'Z' pulsado. El pasador se desmarcará solo.











Otros movimientos

Aún hay un par de acciones que nos faltan por aprender para ser auténticos expertos:
❶ **Fuera de juego:** agita el mando de Wii cuando estés defendiendo y tu defensa se adelantará en línea.
❷ **Cancelar acción:** si quieres que la última acción que has pedido se anule, presiona una vez 'C', si lo que quieres es anular todo lo que está ordenado hacer en ese momento, mantén 'C' pulsado.
Después de todo esto, seguro que a Benítez o a Juande Ramos les gustaría hacerse con un mando de Wii... ¡a lo mejor te los encuentras por el modo online!







Domina el control tradicional

Ahora también puedes jugar al 'Pro Evolution Soccer' de toda la vida gracias al genial mando clásico. A partir de ahora la elección del estilo de juego es sólo tuya.

Antes de nada, hay que fijarse bien en la opción "Cambiar cursor" del inicio. Si está configurada en "Seleccionar jugador", implica que, como explicaremos en el apartado 'Trabaja en Equipo', sólo controlas a dos jugadores, mientras la consola maneja al resto del equipo. Si eliges "Asistido", el jugador más cercano al balón será siempre el que controles, salvo que presiones el botón de cambio. La opción "Semiasistido" implica que siempre llevas a quien tenga el balón, pero si aún no lo ha cogido, eres tú quien tiene que cambiar manualmente de jugador. Por último, la opción "No asistido" es para que sólo cambie el control del jugador cuando decidas hacerlo. De esta última forma, un jugador recibe el balón y es controlado por la Wii hasta que no pulses el botón 'L'.





Regates

Sólo con este sencillo esquema ya puedes empezar a jugar partidos, pero el control clásico va mucho más allá. Para empezar, aquí tienes los diferentes regates:

❶ **Normal:** simplemente mueve la cruceta o el stick izquierdo para moverte.
❷ **Rápido:** mantén pulsado el botón 'R' y comenzarás a correr por el campo.
❸ **Lento:** mantén pulsado 'ZR' y llevarás el balón pegado.
❹ **Con autopase:** pulsa repetidamente 'R' o la dirección para llevar el balón por delante en la carrera. Es la forma más rápida para correr.
❺ **Con autopase largo:** con 'R' más dirección pulsados, presiona 'ZR' y cambia de dirección. Impulsará el balón algo más lejos en diagonal.
❻ **Parar el balón:** si sueltas la dirección y pulsas 'R', el jugador pisará la pelota. Si pulsas 'ZR', además se girará hacia la portería rival.
❼ **Adelantar el balón:** si pulsas 'L' y 'R' con el balón quieto, el jugador lo impulsará ligeramente hacia delante.
❽ **Saltar:** pulsa 'ZR' cuando te hagan una entrada para saltarte al defensa y seguir tu camino.
❾ **Amagues:** cuando estés parado, puedes amagar pulsando rápido dos veces cualquier dirección, excepto hacia la que estés mirando.



Pasar el balón









1 En Corto: con el botón 'B'. Si sólo lo presionas, se la pasarás al jugador más cercano; si lo mantienes pulsado, se la pasará al siguiente. Siempre lo hará en la dirección que estés pulsando en el momento en que presiones el botón de pase. Si lo haces hacia atrás, pasará de tacón.

2 Centrar: presiona el botón 'A'. Cuanto más tiempo mantengas, más fuerte centrará.

3 En profundidad: con el botón 'X'. Al igual que el pase corto, si mantienes pulsado el botón, el pase lo hará hacia el segundo jugador más cercano. Si la pelota pasa por el primero, éste se apartará.

4 En profundidad por alto: mantén 'L' cuando pulses 'X'.

5 Pasar y moverse: pulsa 'ZR' después de dar el pase y ese jugador saldrá corriendo hacia delante.

6 Manual: cualquier dirección con el stick derecho. Tiene barra de potencia por tiempo.

7 Manual por alto: mantén 'L' cuando pulses la dirección con el stick derecho.

8 Pared: mantén 'L' cuando pases en corto ('B') y el jugador que pasa se desmarca para que se la devuelvas con 'X'.

9 Pedir el pase: pulsa 'ZR'. Es sólo para el modo de cursor "No asistido".



Disparos

La mejor jugada no sirve de nada si no se termina, y eso significa disparar a puerta.

1 Normal: botón 'Y'. La barra de potencia se traduce en fuerza y altura, y puedes controlar la dirección con la cruceta o el stick izquierdo.

2 En el aire: si ejecutas el disparo ('Y') antes de que te llegue la pelota, golpearás de bolea o de cabeza en función de la altura del pase y la posición de tu jugador.

3 Preciso: para ajustarla a los palos, pulsa 'ZR' después de haber llenado la barra de potencia.

4 Vaselina: Presiona 'L' mientras pulsas 'Y'.

5 Picarla: puedes hacer una vaselina baja si pulsas 'R' después de llenar la barra de disparo.







CONTROL





Defensa

De nada sirve marcar tres goles si encajas cuatro, así que no pierdas detalle de los controles defensivos:

❶ **Presionar:** mantén pulsado el botón 'B' y el jugador más cercano irá a presionar al atacante. Puedes mezclarlo con 'R' para correr.

❷ **Entrada fuerte:** botón 'A'. Mídela bien o te asegurarás una tarjeta... de algún color.

❸ **Despeje:** botón 'Y' en tu propio campo.

❹ **Sacar al portero:** botón 'X'.



Lanzar faltas







Algo fundamental para vencer, es dominar las jugadas a balón parado. La mayoría de los controles son iguales que en jugada, pero hay excepciones:

❶ **Disparar con mucha más fuerza:** mantén arriba en la cruceta o el stick izquierdo cuando pulses 'Y'.

❷ **Colocado:** mantén abajo en la cruceta o el stick izquierdo cuando pulses 'Y'.

❸ **Llamar a un segundo lanzador:** 'L' + 'R' o con su icono. Cambia el número y la posición de los lanzadores.

❹ **Usar al segundo lanzador:** mantén 'L' cuando realices la acción deseada.

❺ **El segundo lanzador la coloca:** presiona 'B' manteniendo 'L' pulsado.

❻ **Efecto:** mantén izquierda o derecha pulsado durante la carrera y hasta que golpee el balón.



Defender faltas

Para ponérselo difícil al rival, aquí te explicamos las acciones de la barrera:

❶ **Aumentar / reducir la barrera:** 'ZL' + arriba / abajo.

❷ **Todos saltan:** botón 'Y'.

❸ **Ninguno se mueve:** presiona el botón 'B'.

❹ **Avanzan y saltan:** botón 'A'.

❺ **Avanzan y quedan quietos:** botones 'A' + 'B'.

❻ **Recolocar al portero:** con el botón 'X'.

❼ **Aleatorio:** sencillamente no pulses ningún botón.











Trucos y habilidades



Seguro que aprendes muchas formas de regatear sólo con direcciones y cambios de ritmo, pero aquí tienes algunos truquitos extra:

❶ **Dejar pasar el balón:** suelta la cruz de control y mantén 'R' antes de recibir el balón.

❷ **Bicicleta**: dos veces 'L', o dos veces 'ZR'.

❸ **Amagar disparo:** después de llenar la barra con 'Y', y antes de que el jugador dispare, pulsa 'B'. En los mano a mano con el portero es una técnica casi infalible.

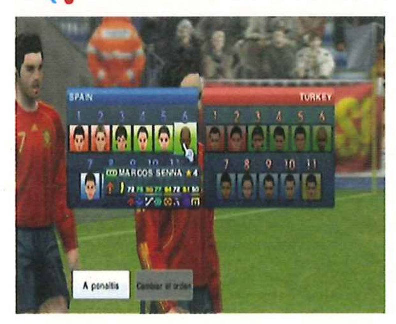
❹ **Ruleta:** da un giro rápido de 360º con la cruceta mientras avanzas.

❺ **Portero delantero:** cuando el portero controle el balón, pulsa 'R' sin moverte para salir con el balón controlado en los pies.



Penaltis







Los fatídicos lanzamientos desde el punto de penalti es lo menos "tradicional" de este control. En lugar de pulsar una dirección y esperar que no te adivinen las intenciones, ahora jugamos con puntero... pero sin apuntar a la pantalla. Lo mueves con la cruceta o el stick izquierdo y lo ocultas con 'R' (muy útil si juegas contra otro usuario). Con que apuntes a la escuadra con un poco de margen y no presiones demasiado 'Y', marcarás casi todas las veces. Como ves, es más parecido al control 'Playmaker' que al clásico de la saga. Las paradas son automáticas: aunque controles al portero, sólo puedes desplazarte hacia los lados (cruceta o stick) o tirarte antes de tiempo con 'Y'.



Mentalidad



Con este control también puedes pedir a tu equipo que defienda o ataque con más intensidad. Lo harás pulsando 'ZR' con 'ZL' presionado si quieres defender, o 'R' con 'ZL' pulsado para atacar. Al igual que en 'Playmaker', hay cinco posiciones diferentes.



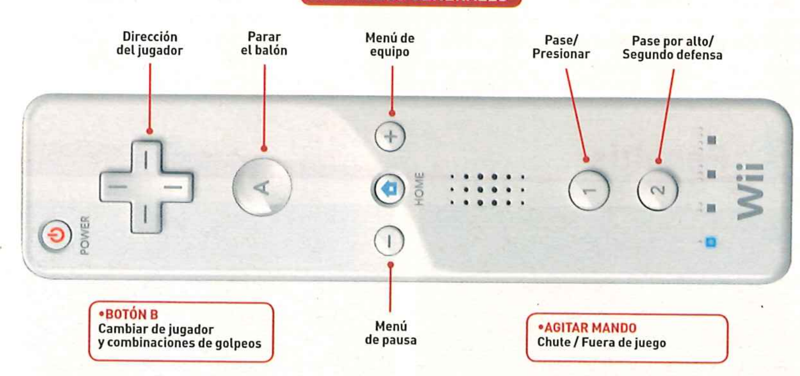




Gira el mando y... al ataque

Otra forma de jugar a «PES 2009» al estilo clásico es con el mando de Wii colocado en horizontal. Aunque parezca difícil, la experiencia es bastante similar a jugar con el mando clásico aunque, eso sí, algo más simple.

CONTROLES GENERALES



•BOTÓN B
Cambiar de jugador y combinaciones de golpeos

•AGITAR MANDO
Chute / Fuera de juego

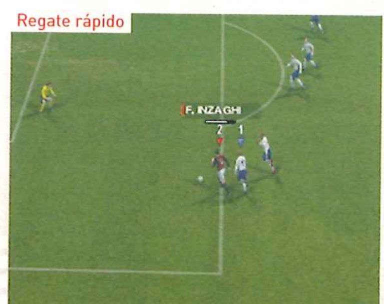
❶ REGATES:

- **Normal:** simplemente mueve la cruceta y el jugador se desplazará en esa dirección.
- **Rápido:** mantén pulsada la cruceta o pulsa dos veces la misma dirección.
- **Con autopase:** pulsa repetidamente la misma dirección. Es la forma más rápida para correr en línea recta.
- **Parar el balón:** botón 'A'.
- **Adelantar el balón:** si pulsas 'A' y 'B' con el balón quieto, el jugador lo impulsará ligeramente hacia delante.
- **Amague:** en parado, puedes amagar pulsando rápido dos veces hacia atrás.

❷ PASAR EL BALÓN:

- **Corto:** botón '1'. Si sólo lo pulsas, la pasará al jugador más cercano; si lo mantienes pulsado, se lo pasará a uno más lejano. Siempre lo hará en la dirección que estés pulsando en el momento en que pulses el botón de pase (2). Hacia atrás, pasará de tacón.
- **Centrar:** pulsa el botón '2'.
- **En profundidad:** pulsa dos veces el botón '1'.
- **En profundidad por alto:** mantén 'B' cuando pulses dos veces el botón '1'.

Regate rápido



Pase corto





• **Pared:** mantén 'B' cuando pases en corto ('1') y el jugador que pasa se desmarcará para que se la devuelvas pulsando dos veces '1'.

❸ DISPAROS:

• **Normal:** agita el mando de Wii o pulsa '1' y '2' a la vez. Si optas por la segunda opción, tendrás una barra de potencia con elección de fuerza y altura. Puedes controlar la dirección con la cruceta.

• **En el aire:** si ejecutas el disparo antes de que te llegue la pelota, golpearás de volea o de cabeza en función de la altura del pase y la posición de tu jugador.

• **Vaselina:** pulsa 'B' mientras disparas.

• **Picarla:** puedes hacer una vaselina baja si pulsas 'A' después de llenar la barra de chute.

❹ TRUCOS Y HABILIDADES:

• **Dejar pasar el balón:** suelta la cruz de control y mantén pulsado 'A' antes de recibir el balón.

• **Bicicleta:** dos veces 'B'.

• **Amagar disparo:** después de llenar la barra con '1' + '2', y antes de que el jugador dispare, pulsa '1'. En los 'mano a mano' con el portero es gol casi seguro.



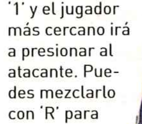
Picar el balón

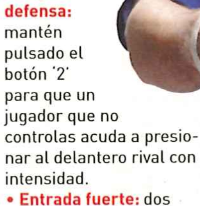
• **Ruleta:** haz un giro rápido de 360º con la cruceta mientras avanzas.

• **Portero delantero:** cuando el portero controle el balón, pulsa 'A' sin moverte para salir con el balón controlado.

❺ DEFENSA:

• **Presión:** mantén pulsado el botón '1' y el jugador más cercano irá a presionar al atacante. Puedes mezclarlo con 'R' para correr.



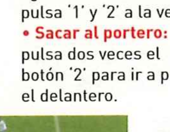


• **Segundo defensa:** mantén pulsado el botón '2' para que un jugador que no controlas acuda a presionar al delantero rival con intensidad.

• **Entrada fuerte:** dos veces botón '1'. Mídela bien o te asegurarás una tarjeta.

• **Despeje:** en tu campo, agita el mando de Wii o pulsa '1' y '2' a la vez.

• **Sacar al portero:** pulsa dos veces el botón '2' para ir a por el delantero.





CONTROL

Bicicleta



Amagar disparo



Entrada fuerte



6 LANZAR FALTAS:

- **Disparar con mucha más fuerza:** mantén arriba en la cruceta cuando dispares.
- **Colocado:** mantén abajo en la cruceta cuando dispares.
- **Llamar a un segundo lanzador:** selecciona el icono con el puntero y pulsa 'A'.
- **Usar al segundo lanzador:** mantén 'B' cuando realices la acción deseada.
- **El segundo lanzador la coloca:** presiona '1' con 'B' pulsado.
- **Efecto:** mantén izquierda o derecha pulsado durante la carrera y hasta que golpee el balón (8).

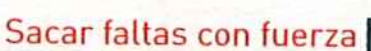
7 DEFENDER FALTAS:

- **Todos saltan:** botón '1' + '2'.
- **Ninguno se mueve:** pulsa el botón '1'.
- **Avanzan y saltan:** botón '1' dos veces.
- **Recolocar al portero:** botón '2' dos veces.
- **Aleatorio:** no pulses ningún botón.

8 PENALTIS:

En este modo, la pena máxima se lanza apuntando a pantalla, por lo que hay que volver a girar el mando. Para chutar basta simplemente con pulsar el botón 'B'. Eso sí, admite bastantes variantes.

- **Para lanzar a lo "Panenka",** chuta ('B') manteniendo también pulsado el botón '1'.
- **Para hacer un tiro raso,** mantén pulsado '2' cuando chutes con 'B'.
- **Si juegas para dos,** es bueno ocultar el cursor pulsando 'A', para que el segundo jugador no vea hacia dónde vas a lanzar. Eso sí, cuida ese pulso para apuntar a ciegas.
- **Si controlas al portero,** puedes desplazarte hacia los lados con la cruceta (recuerda que el mando está apuntando a la pantalla), aunque se tirará automáticamente en la dirección correcta.



Sacar faltas con fuerza





Falta con efecto



Defender faltas sin moverse



Penaltis a dos: ocultar cursor



Penaltis: control del portero





Trabaja en equipo

En 2008, «PES» innovó con un sistema de juego tan rompedor como efectivo, pero tenía una pega importante: ¿cómo podíamos jugar dos en el mismo equipo? Este año tenemos cooperativos tradicionales y un nuevo modo que mezcla a la perfección los dos sistemas de control. ¡Una pasada!

FUNCIONAMIENTO:
En cualquier modalidad de partido, selecciona el 'estilo cooperación'. Seguidamente, el jugador 'Playmaker' presiona 'A' sobre el icono de 'mando más nunchako'; el resto de jugadores que quieran unirse deben seleccionar alguno de los tres iconos de mandos tradicionales.
En la siguiente pantalla verás como sólo el jugador 'Playmaker' puede editar el control. Esto se debe a que los jugadores que cooperan con él, sólo controlan a dos jugadores cada uno, dependiendo de si el balón está en ataque o en defensa.
Para cambiar la asignación automática de jugadores, puedes entrar en el 'Menú IN' y elegirlos tú mismo desde el submenú 'Ajuste del cursor'.
Pronto le cogerás el punto y verás cómo es un modo genial, que se vuelve aún mejor si, en lugar de dos, jugáis tres o cuatro a la vez.



OPCIONES

La pizarra del entrenador

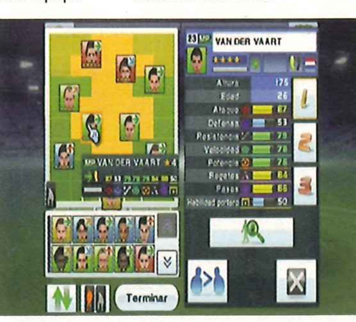
Se dice que la salsa del fútbol son los goles, pero para conseguirlos no basta con fichar al Ronaldo de turno, hace falta un orden en el campo, una estrategia que te ayude a llegar a puerta y no olvidarte de la retaguardia. ¿Eres de los Capello, o de los Cruyff? ¿Serás capaz de tocarla como el Barça de Guardiola?



Alineación

Antes de cada encuentro verás las alineaciones de los dos equipos y podrás modificar la del tuyo. Desplazar la posición base de un jugador es muy sencillo, no hay más que "agarrarlo" (mantén 'A'+'B' con el mando de Wii o 'A' con el clásico) y soltarlo donde quieras. También puedes ver los 30 parámetros de calidad de cada uno de ellos, o compararlos entre sí.
Un aspecto clave para decidir el once es el estado de forma. Está indicado a través de cinco tipos de flecha, que marcan, de arriba abajo, si el jugador está en plena forma, o si se encuentra tan mal que es mejor cambiarlo. Entra en 'Cambiar plantel del equipo' y echa un ojo al banquillo. Para cambiar jugadores no tienes más que "agarrar" a uno y soltarlo encima del otro. Si no quieres complicarte, puedes usar la 'Configuración recomendada'. Desde aquí también puedes activar la 'Autosustitución', para que la Wii gestione los cambios automáticamente.







Menú In

Este menú es más amplio si juegas con control tradicional, ya que el estilo 'Playmaker' te permite un mayor control sobre el terreno de juego. En 'Seleccionar lanzadores' (1) eliges quién pondrá la pelota en juego desde las faltas lejanas, las cercanas, los saques de esquina y el punto de penalti, además de elegir al capitán.
Mucho más completo es el submenú 'Ajustes del equipo', donde personalizas tres parámetros diferentes: formación, rol y ajustes de ataque y defensa. Para el primero de ellos, 'Ajustes de la alineación', contamos con ocho formaciones base, más la original de cada equipo. Son las siguientes: 4-3-3, 3-4-3, 5-3-2, 4-4-2, 3-5-2, 5-4-1, 4-5-1 y 3-6-1. Cada posición en el campo suele tener tres posibles roles. Por ejemplo, puedes poner a un delantero escorado a la banda, pero si lo que quieres es que actúe

como delantero, debes entrar en 'Establecer rol' y cambiar el suyo de 'CIZ' a 'DLI'. Lo mismo ocurre con medio-centros, que pueden ser media-puntas ❷, los centrales como líberos, etc. Por último, puedes decir a los jugadores cómo quieres que sea su movimiento predominante. Sin ir más lejos, es muy común que los laterales suban a menudo y que uno de los delanteros ayude en la recuperación. Esto se edita cogiendo el icono del jugador y tirando en la dirección que desees de entre las ocho posibles.

Todos los cambios que hagas pueden ser guardados para tener varias configuraciones en la recámara y usarlas en función del resultado.

Si juegas con el mando clásico, puedes configurar cuatro estrategias prefijadas de entre las nueve disponibles ❸ . Cada una se asocia a los botones 'A', 'B', 'X' e 'Y', y se activan durante el encuentro pulsando el botón deseado más 'ZL'.

Las nueve opciones son las siguientes: ataque central, ataque derecho, ataque izquierdo, ataque otra banda, cambiar bandas, intercambio de delanteros, presión, contraataque y fuera de juego. Por último, está la opción 'Ajuste del cursor', que es para elegir qué dos jugadores (ataque y defensa) controla cada usuario en el modo cooperativo de 'Playmaker' y en el tradicional ❹.











Iniciar partido

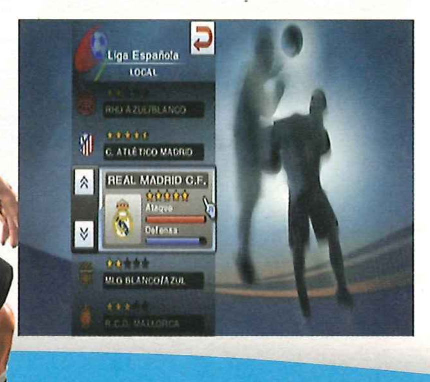
La opción de juego más directa es la de disputar un encuentro individual. En función del tipo de control que elijas, pueden participar hasta cuatro jugadores en el mismo partido. Las combinaciones son libres: cuatro contra la consola, tres contra uno, dos contra dos, uno contra uno... Sea como fuere, los piques están garantizados.

❶ PARTIDO LIBRE: es el clásico partido amistoso, aunque eso no quita para que, como si fuese un torneo de pretemporada, lo configuremos para tener prórroga y penaltis. Primero elegimos el sistema de control deseado. Recuerda que si escoges control 'Playmaker', sólo puedes enfrentarte a otro control 'Playmaker'. Eso sí, los dos podéis tener cooperativos con opciones tradicionales (clásico u horizontal). Si escogéis jugar partidos con control tradicional, cualquier combinación es válida. «PES 2009» cuenta con nada menos que 201 escuadras. Los 132 clubes más importantes del mundo, 65 selecciones internacionales, los equipos clásicos de Argentina y Brasil, y los dos inventados habituales: "PES United" y "WE United". Si bien es cierto que algunos equipos como el Betis o el Málaga no cuentan con la licencia del nombre y la equipación, los jugadores son todos reales. Además, desde el apartado 'Otros', puedes elegir a los equipos de la 'Liga Máster' o del 'Camino de Campeones', así como acceder rápidamente a los equipos utilizados más recientemente, o elegir equipos inventados por ti desde el menú 'Edición'. A continuación, podemos configurar todas



las características del partido, y ya sólo resta ajustar la alineación teniendo en cuenta los estados de forma.

❷ JUGANDO CON LOS MII: las variaciones son muy pocas. Para empezar, podemos elegir si queremos jugar con proporciones reales o en plan cabezones. Luego elegimos equipo, con la única diferencia de que no se nos permite seleccionar a los de la 'Liga Máster' y el 'Camino de Campeones'... Y ahora viene lo verdaderamente divertido. Para hacer la lista de convocados y titulares, se abre nuestro catálogo de Mii. Verás que cada uno tiene caracte-



rísticas y posición concretas, aunque, todos se limitan a tres estrellas de calidad. Sustituye a Raúl y compañía por todos tus amigotes y verás cómo mola jugar en el Madrid.

❸ PARTIDOS A PENALTIS: evidentemente no tenemos el nuevo modo cooperativo, por lo que la única forma de jugar con dos en el mismo equipo es utilizando los controles tradicionales. Elige los equipos, el orden de disparo... y que gane el que tenga más suerte o mejor portero. ¡Ánimo!





Entrenamiento

Ni el mejor jugador del mundo aguanta en lo más alto sin dejarse la piel en los entrenamientos, así que pásate por esta sección a menudo. Piensa que, si siempre juegas partidos de competición o con los amigotes, seguro que vas experimentando muy poco para intentar ganar siempre. Además, el control 'Playmaker' requiere mucha práctica para dominarlo con maestría así que... ¡a sudar la camiseta!

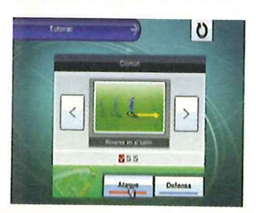
Desde el tutorial aprenderemos las bases fundamentales del 'Estilo Playmaker'. Para un aprendizaje coordinado, este menú se subdivide en tres partes:

❶ PRACTICAR EL MANEJO DE CONTROL: primero practicamos las técnicas y luego pasamos a probarlas. Éstas se dividen en 'comunes', 'ataque' y 'defensa'.

❷ MENÚ DE 'CONCENTRACIÓN': es más avanzado, ya que en él practicamos varios manejos juntos.

❸ VÍDEOS DE TÉCNICAS: son tremendamente útiles, ya que muestran la aplicación de las técnicas aprendidas a través de vídeos y textos explicativos. ¿Recuerdas a Michael Robinson en 'El Día Después'? Pues algo así. Además, también se explican interesantes variaciones de las jugadas. En fin, una pasada.

Si sólo quieres practicar por tu cuenta, entra en 'Entrenamiento libre'. Aquí puedes seleccionar cualquier control y equipo, así como configurar a tu gusto el escenario, la dificultad y las reglas básicas. Luego saltas a un campo vacío, y a practicar se ha dicho.









Camino de Campeones

Este modo exclusivo de Wii ya nos entretuvo durante muchos meses en la pasada edición, y ahora vuelve con más opciones y profundidad. Sigue el estilo de minitorneos y fichajes por cartas, pero se incluyen elementos muy novedosos como la construcción de las instalaciones del club. ¡Tienes que probarlo!



Elegir equipo

Tras configurar las opciones básicas de juego, tenemos tres opciones para configurar el equipo:

- **Seleccionar a partir de equipos originales:** escoge uno de los 31 equipos inventados y configura las equipaciones y el estadio a tu medida.

- **Seleccionar por ciudades del mundo:** elige una de las 67 ciudades más conocidas del mundo y funda en ella tu nuevo club. De España entran, cómo no, Madrid y Barcelona. Seguidamente, eliges un escudo y unos colores, y pasas a configurar la equipación y el estadio.

- **Seleccionar a partir de clubes:** no tienes por qué renunciar a tus colores. Si lo que quieres es jugar este modo con el Atleti o el Depor, puedes jugar con sus equipaciones oficiales.

En todos estos modos, el equipo será el mismo, el clásico inventado que también controlamos en la Liga Máster.







La competición

En principio hay una pequeña liga de cuatro equipos llamada 'Liga Práctica'. Una vez la ganas, en el mapa aparecen otras cuatro ligas, cada una de las cuales irá destapando nuevos campeonatos a medida que vayas ganando. Además, esporádicamente aparecen retos, que pueden ser competiciones de un solo partido. Cada vez que ganes títulos, irás teniendo más dinero para tu complejo.

Para añadir aún más emoción, también puedes ganar dinero cumpliendo retos que van desbloqueándose. Por ejemplo, has de dar un número determinado de pases, mantener una cierta posesión, etc.

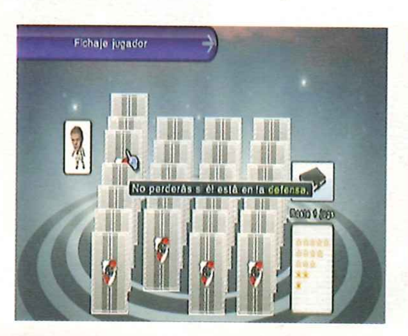






Fichajes

Una de las partes más llamativas de este modo es el sistema de fichajes. Cada vez que acabas un partido, podrás incorporar a tu plantilla jugadores del equipo contrario en función del resultado que hayas obtenido. Estos fichajes se hacen por un curioso sistema de pistas; esto es, tienes unas cartas volteadas y en cada una de ellas hay textos del tipo 'No le quitarán la pelota fácilmente' o 'Animará al público con sus jugadas'. Escoges y... ¡ya está! El jugador aparece tras la carta y ves su nombre y su calidad, que estará limitada por el número y tipo de instalaciones que tengas en la 'Casa Club'.







MODOS de JUEGO



Progresos de los jugadores



Los jugadores van adquiriendo experiencia en determinadas características. Una vez llegan a un punto, tienes la posibilidad de 'gastar' esa experiencia en adquirir habilidades. Las hay de muchos tipos, como 'experto en pases', 'goleador', 'marcaje personal', etc.





Pantalla de Liga

Entre cada partido de la competición puedes consultar todos los datos sobre el torneo, además de editar tu alineación, cambiar las opciones generales y de control, y echar un ojo al estado de las misiones o al reporte del cazatalentos.



Casa club

Desde aquí podrás enviar tu equipo al mando de Wii, alterar los dorsales, ajustar la alineación, consultar las misiones superadas y, lo más importante, invertir en tu complejo. Cada ampliación te supondrá mejoras para el equipo, como poder fichar jugadores de más estrellas o ampliar las técnicas que pueden aprender.



Liga Máster

Los 'Castolo', 'Ximelez' y compañía llevan tantos años formando parte de nuestro equipo inicial que son casi de la familia. Esta curiosa competición es, a la vez, la más realista y también extravagante del juego. ¿Europa dividida en sólo cuatro zonas? Pero, ¿y lo que mola clasificarte para Europa, fichar jugadores y cuidar la moral del equipo? Pasen y vean.



Elegir equipo

Lo primero es decidir con qué estilo de equipo vas a participar:

- **Jugadores 'Liga Máster':** podemos elegir a nuestra escuadra preferida, pero la plantilla inicial se compone de los clásicos con los que empezamos el 'Camino de Campeones'. Sea cual sea el equipo, siempre será la misma plantilla plagada de jugadores de dos y tres estrellas.
- **Jugadores 'Modo Partido':** también podemos elegir los equipos normales, con las plantillas reales. Aquí perdemos el aliciente de hacer nuestro equipo desde abajo, pero controlar a los ídolos siempre mola.
- **Crear un equipo a la medida:** nuevamente podemos dejar a un lado la realidad y crear al equipo del pueblo. Primero elegimos uno de los 31 equipos base y luego editamos nombre, equipación, emblema, estadio, y griterío y jugadores.



Inscríbete

Una vez has decidido con qué equipo vas a participar, tienes que inscribirlo en una de las cuatro ligas disponibles. Cada una de ellas suele tener los equipos de un campeonato real concreto, de modo que, si buscas realismo, puedes inscribirte en la liga que corresponda a tu equipo. Si da la casualidad de que no te ha salido inicialmente, puedes volver a sortearlo. De cualquier modo, siempre empezarás en una mini segunda división de sólo doce equipos, pero que tiene incluso su propia copa. ¡Sube pronto!









MODOS de JUEGO

Configura tu Liga Máster

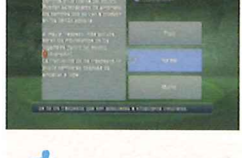
• Dificultad del partido: la primera pestaña nos permite elegir entre cinco niveles de dificultad. Igual que en el modo 'partido', se puede cambiar durante la competición, así que es bueno empezar por algo fácil y luego ir subiendo.

• Nivel de la 'Liga Máster': este factor, dividido en cinco niveles, decide la dificultad para negociar traspasos, así como para definir los niveles de cansancio y los puntos iniciales. También puede cambiarse durante la partida.

• Función de progreso: es una opción muy realista. Al pasar las temporadas, los jugadores jóvenes van progresando y los más veteranos incluso se retiran. Esta opción no puede cambiarse más adelante.

• Traspasos: Desde aquí regulamos el movimiento del mercado. Si te interesa que los equipos permanezcan similares a la realidad, selecciona 'poco', si quieres un mercado de fichajes más abierto, elige 'normal' o 'mucho'. Esto no puede cambiarse después.

• Detalles: podemos seguir adelante con el resto de ajustes recomendados, o alterarlos a nuestro gusto. Además de lo que ya hemos configurado, desde aquí podemos decidir la duración de los partidos, el balón, así como incluir o no a los jugadores ocultos y a los clásicos en el mercado.









Reglamento



Tu primer objetivo es subir a primera, por lo que necesitas quedar entre los dos primeros. No obstante hay que tener cuidado con varios factores, ya que la partida acaba si quedas en bancarrota tras pagar sueldos a final de temporada, o si te quedas con menos de 16 jugadores.

Una vez llegues a primera división, tu posición final tendrá diferentes consecuencias:

• Volverás a descender si quedas entre los dos últimos.

• Irás al Campeonato de Europa (calcadito a la Champions) de forma directa si quedas entre los dos primeros, y por ronda clasificatoria si quedas entre tercero y sexto.

• Disputarás la Copa Máster de Europa (estilo Copa de la UEFA) si ganas la copa de tu liga y no estás clasificado para el Campeonato de Europa; si quedas tercero en la ronda clasificatoria de dicho campeonato; o si no pasas la liguilla (tercer o cuarto puesto) de la primera ronda.

Además de todo esto, tus resultados te colocan en la tabla mundial de equipos que se publica cuatro veces al año.









Negociaciones



Como en la realidad, el mercado de fichajes tiene unas reglas bastante estrictas que se resumen en cinco puntos:

- Sólo puedes fichar en dos períodos, el de invierno y cuando concluya la temporada.
- No puedes negociar con más de cinco jugadores por semana.
- No puedes hacer negociaciones cuyo resultado implique que te quedas con más de 32 o menos de 16 jugadores.
- No puedes hacer ofertas a un jugador que esté cedido.
- A los jugadores con más de 31 años sólo se les puede ofertar dos años más de contrato. Uno sólo si cumplen los 35.

Los jugadores se pueden transferir, ceder, despedir, renovar o poner en la lista de transferibles. Pronto verás que algunos se ponen exigentes con su renovación o que recibes ofertas por tus estrellas. Recuerda que poner en 'transferibles' a un jugador que no uses mucho, es buena forma de ahorrarte su sueldo y llevarte algo a cambio. También puedes utilizar a algunos como moneda de cambio para abaratar fichajes.



Menú Liga Máster



- **Siguiente partido:** te lanzas a disputar el próximo encuentro.
- **Información del equipo:** puedes consultar los datos de los rivales, el análisis del último partido, mirar los resultados de la temporada, y echar un ojo a la hoja de desarrollo de tus futbolistas.
- **Ajuste de Equipo:** puedes editar la alineación y estrategias, redistribuir los dorsales, hacer entrenamientos de pretemporada, y hasta regular la condición física. Este último punto funciona así: si ves que tu equipo tiene la forma muy baja, puedes hacer un extra de entrenamientos automatizados. Eso sí, al haber entrenado más fuerte, acumularán fatiga.
- **Info. Liga:** aquí encontrarás todos los datos de las competiciones que estés disputando, incluidas las tablas de goleadores y asistencias.
- **Negociaciones:** desde aquí se gestionan todas las negociaciones de los fichajes.
- **Calendario:** consultarlo es muy útil para gestionar la plantilla. Al disputar varias competiciones, los jugadores acumularán mucha fatiga, por lo que hay que reservar a los mejores para los partidos clave.
- **Ajustes generales:** desde aquí podemos editar los aspectos generales de la configuración de la liga.



Fama y Lealtad

Los equipos y los jugadores tienen una 'fama', que va ligada al progreso de sus resultados colectivos e individuales. A mayor 'fama', más caro resultará adquirirlo. La 'lealtad' depende del número de partidos jugados, y hace difícil cambie de aires.





MODOS de JUEGO

UEFA Champions League



Lo competición más importante del mundo en lo que a clubes se refiere llega en exclusiva a la saga «PES». El vídeo de presentación, la realización televisiva con sus marcadores y cortinillas y, sobre todo, la potentísima melodía, harán que cada partido te haga soñar con llegar a lo más alto.

Puedes optar por disputar la competición al completo o un partido libre. Esta segunda opción es la más sencilla, fantástica para disputar el mismo estilo de partido que explicamos en 'Iniciar Partido', con dos diferencias fundamentales: la ambientación y el número de equipos. Y es que, aunque cualquier club europeo puede llegar a jugar la Champions, no tendría sentido que pudiésemos elegir selecciones nacionales o equipos no europeos. Lo mismo pasa con los estadios, que se limitan a los de los equipos del viejo continente.

La otra opción refleja al pie de la letra el reglamento de la competición oficial. Primero eliges el control y el número de jugadores humanos, y luego al equipo. Puedes escoger cualquier club europeo, pero el resto de participantes estarán sacados de los equipos que han disputado la competición real esta temporada. Ahora se nos ponen los vellos de punta con el vídeo oficial... y empieza lo bueno.
Para los que no sepan cómo se desarrolla 'la Champions', ahí va un resumen. Primero tenemos una liguilla de ocho grupos con cuatro equipos cada uno. Este sorteo evita que se crucen escuadras del mismo país. De cada grupo pasan los dos primeros a octavos de final. Ahora hay un nuevo sorteo que sigue evitando cruces en el mismo territorio nacional. El equipo que haya quedado primero de grupo disputará la vuelta en su estadio. A excepción de la final, todas las eliminatorias son de ida y vuelta y, en caso de empatar en el cómputo global de goles, tendrán valor doble los marcados fuera de casa. Una vez tenemos a los ocho mejores de Europa para cuartos de final, el sorteo ya es puro, por lo que no cuentan ni naciones, ni puestos en el grupo... así que suerte, y que gane el mejor.





Ligas y copas

La 'Liga de Campeones' no es el único campeonato "real" que podemos disputar. Hay seis de las ligas más importantes de Europa, además de las cinco competiciones internacionales de selecciones. ¿Podrás hacerte con todos los títulos?

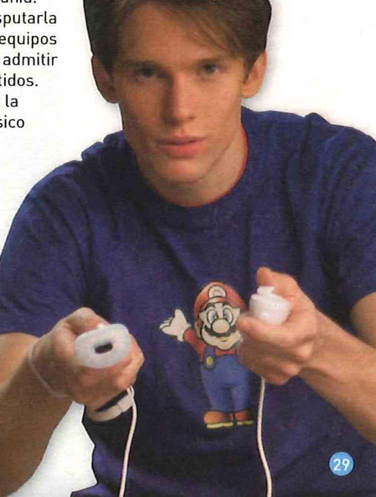




❶ **LIGAS:** «PES 2009» incluye las ligas de Italia, Holanda, España, Francia e Inglaterra. Podemos disputarlas todas al completo, con partidos de ida y vuelta, además de jugar los partidos de Copa, repartidos en el calendario por la propia consola. Este modo tiene las mismas opciones de configuración que la UEFA Champions League (escena de entrada, lesiones y fatiga acumulada), pero no se admite más de un jugador. Mola mezclar los dos modos, e ingeniártelas para colocar los partidos de tu Champions en el calendario de la liga. Otra opción es crear tu propia liga mezclando veinte equipos del juego a tu gusto en la llamada 'Liga Internacional'.

❷ **COPAS:** Con otros nombres, pero aquí encontramos los campeonatos de naciones: la Copa del Mundo, la Eurocopa, la Copa América, la Copa África y la de Asia-Oceanía. Todas ellas pueden disputarla tantos usuarios como equipos participen, además de admitir cooperativo en los partidos. Además, encontramos la 'Copa Konami', un clásico de la saga, que nos permite editar el número de equipos, si hay ida y vuelta, si hay liguilla previa o directamente eliminatoria, y si los grupos se denominan con letras o números. ¡A por la copa!







Personaliza tu PES

Si no estás contento con las características de algún jugador en concreto o quieres que el Valencia deje de llamarse "VAL NARANGJA", aquí encontrarás lo que buscas.

❶ Editar Jugador: además de corregir el peinado de algún jugador, esta opción es ideal para crear a los colegas de las pachanguitas "reales". Para ello elige a un jugador de 'Equipo Editado' y modifícalo según te parezca.

❷ Registrar Jugador: desde aquí puedes hacer traspasos que no se han producido en la realidad, e ingresar a tus jugadores creados en el equipo que quieras.

❸ Editar Equipo: hay bastantes equipos que no tienen licencia oficial, pero no tienes más que seleccionarlo y entrar en 'Nombre del equipo'. Con paciencia, también podrás "arreglar" las equipaciones, y hasta crearle el escudo correcto. También podemos elegir un equipo de 'Equipo editado', para crear una nueva escuadra. Los equipos licenciados no admiten cambios, pero puedes repartir dorsales, y guardar una alineación fija.

❹ Editor de emblemas y logos: desde aquí puedes dibujar casi cualquier insignia. Es trabajoso, pero tiene muchas posibilidades.

❺ Editar nombre del estadio: puedes cambiar el nombre a los cinco estadios no oficiales.

❻ Editar nombre de liga o copa: llamar a la 'Copa Internacional', 'Copa del Mundo', o a la 'Liga Española', 'Liga BBVA' es tremendamente sencillo.



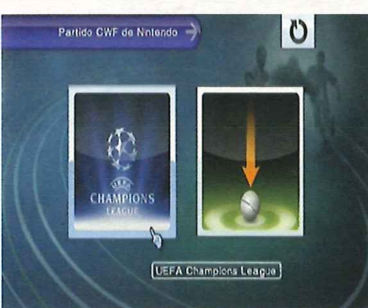


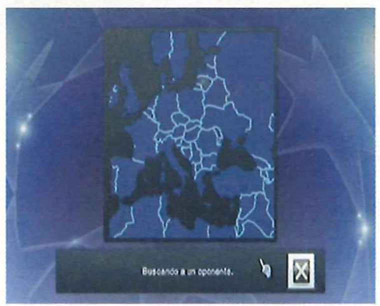
El desafío salta a la red

Uno de los aspectos que más ha crecido con esta edición ha sido el apartado online. Un mundo de futboleros esperan medirse contra ti, y encima todo quedará registrado.









Lo primero que todo usuario con conexión a Internet debería hacer al adquirir el juego, es entrar al menú CWF de Nintendo y presionar sobre 'descargar'. Con sólo eso, tendrás las plantillas actualizadas con los últimos fichajes de todos los equipos.

Pero el plato fuerte está en los partidos. Una vez entramos, nos topamos con la completísima ficha online, cargada de datos y opciones. Para empezar, tenemos un registro exacto de victorias, empates y derrotas, así como un práctico gráfico que refleja nuestro estilo de juego. Además, podemos acceder a la lista de amigos y rivales, registrar códigos amigo, solicitar amigos de las consolas registradas en la 'agenda' de nuestra Wii, consultar el historial de partidos, y ver a quiénes has colocado en la 'lista negra' para evitar enfrentarte a ellos en los partidos libres.

Una vez entremos a jugar, podemos elegir el mismo tipo de opciones de control que en un partido 'offline'. Ten en cuenta que aquí tampoco puedes disputar partidos de controles mixtos, esto es, si eliges 'Playmaker', disputas partidos contra usuarios que también han elegido ese control. En esta edición, además, se permiten hasta cuatro jugadores desde la misma consola en estilo tradicional.

Luego podemos elegir jugar en un escenario estándar, o hacerlo con el estilo de la 'Liga de Campeones' para, seguidamente, decidir si disputaremos un partido libre o si invitaremos a algún jugador de nuestro historial.

Aún estamos a tiempo de editar el control y añadir o quitar jugadores al cooperativo. Presiona 'seguir', que Europa entera te está esperando.



Esta guía se regala con **Nintendo Acción** nº 198

Nintendo® Acción